

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat, khususnya pemanfaatan digital dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengikuti perkembangan pendidikan di era-revolusi industri 4.0. Perkembangan ini berdasarkan kebutuhan masyarakat luas khususnya pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), karena masyarakat cenderung mengakses informasi melalui media TIK baik yang bersifat *online* maupun *offline*. Teknologi komunikasi saat ini sudah berubah peran tidak hanya sebagai media komunikasi, namun juga bisa dimanfaatkan sebagai media belajar yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya yang harus dilakukan pendidik demi meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi pembelajaran teks anekdot. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 (Kemdikbud, 2013), pemerintah menetapkan beberapa prinsip yang harus dijadikan dasar dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

Prinsip-prinsip pembelajaran yang tertera dalam permendikbud No 65 tahun 2013 siswa dituntut lebih aktif dalam mencari informasi dan tidak hanya bertumpu pada pengetahuan guru, pembelajaran lebih bersifat ilmiah dari konsep pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterampilan sikap, pembelajaran bukan hanya berlangsung di sekolah, namun pembelajaran juga dapat berlangsung

di rumah dan di masyarakat, sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik di dorong untuk mencari tahu mengenai informasi secara saintifik dan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dan penting di sekolah karena dengan mempelajari bahasa Indonesia diharapkan siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan benar serta berbagi pengalaman dengan orang lain, mampu menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai situasi dan kondisi seperti memahami dan menghayati teks anekdot yang memiliki pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Secara tidak langsung dengan mempelajari mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia mampu meningkatkan kemampuan intelektual dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Hasil wawancara dengan dua guru bahasa Indonesia di SMP Harapan 3 Delitua yaitu Asmawati, M.Pd dan Andre Sudaryanto, S.S. bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih menggunakan buku paket dan media pembelajaran *powerpoint*. Menentukan media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan serta karakteristik siswa, karena tidak semua siswa mampu memahami pelajaran hanya bersumber dari buku paket dan belum tentu bahan ajar ini bermanfaat jika diterapkan di dalam kelas.

Berdasarkan observasi di SMA Harapan-3 Delitua, sekolah menentukan KKM untuk materi teks anekdot 75. Fenomena yang terjadi terdapat 60% siswa tidak mencapai nilai KKM dan 40% siswa mencapai nilai KKM. Permasalahan yang dihadapi, siswa kesulitan menentukan struktur dan menganalisis kritik dalam

teks anekdot. Ketidakmampuan siswa dalam menentukan struktur dan menganalisis kritik pada teks anekdot menyebabkan rendahnya nilai siswa dalam proses pembelajaran dan akibatnya 60% siswa tidak mencapai nilai KKM.

Berikut ini salah satu contoh teks yang terdapat di dalam buku paket siswa, kemudian dianalisis berdasarkan struktur teks anekdot “Kasih Sayang Pada Orang Tua”. Teks ini menceritakan bagaimana memperlakukan orang tua dengan baik, teks ini memiliki unsur abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda dan siswa kesulitan dalam menentukan unsur teks ini. Kakek tua yang tinggal bersama anak, menantu dan cucu 6 tahun (abstraksi), kebiasaan makan malam dirumah si anak, Kakek tua sering makan berantakan (orientasi), kakek tua diberi meja kecil terpisah di pojok, dengan alat makan anti pecah (krisis), cucu 6 tahun membuat replika meja terpisah (reaksi), cucu 6 tahun mengungkapkan kelak akan membuat meja terpisah juga untuk ayah dan ibunya (koda), orang dewasa yang malu karena dikritik oleh anak kecil (Humor).

Fenomena yang sangat menarik dalam penelitian ini adalah sekolah SMA Harapan 3 Delitua termasuk dalam kategori sekolah unggulan, terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan dan kecerdasan yang baik serta fasilitas sekolah yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning*.

Permasalahan yang dihadapi guru bahasa Indonesia dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah SMA Harapan 3 Delitua yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot, dikarenakan dalam mengajar guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan mengamati sumber daya yang dimiliki SMA Harapan 3 Delitua berupa 1 buah lab komputer, 40 unit komputer, 24 jam jaringan wifi, 12 proyektor yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana menggunakan *e-learning* atau *log in* ke *website e-learning*, 1 buah ruangan laboratorium bahasa, 1 buah ruangan perpustakaan sebagai sumber belajar, maka dapat disimpulkan bahwa sekolah SMA Harapan 3 Delitua dapat menerapkan sistem pembelajaran berbasis *e-learning* karena guru bahasa Indonesia mampu menggunakan teknologi komputer seperti *powerpoint* dan media pembelajaran *e-learning* ini di buat semudah mungkin dalam mengoperasikannya, kemudian didukung dengan tersedianya guru TIK yang membantu guru bahasa Indonesia untuk mengoperasikan sistem pembelajaran *e-learning*.

Guru bahasa Indonesia SMA Harapan 3 Delitua sudah sering mengoperasikan komputer karena system penilaian berupa *software* yang telah dikembangkan untuk menunjang pekerjaan dan keprofesionalan guru dalam menilai hasil belajar siswa . Berdasarkan pengamatan ini maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran *e-learning* yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep digital yang memudahkan siswa untuk mengakses konten yang ada dalam *e-learning* dan siswa dapat mudah belajar dimana pun dan kapanpun siswa ingin belajar. Pembelajaran berbasis *e-learning* tentu akan menampilkan pembelajaran yang lebih menarik, sebab siswa dapat langsung mengakses konten yang dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada materi teks anekdot, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rencus Sinabariba yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web*

untuk Meningkatkan kemampuan Menulis teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018”. Pembelajaran berbasis *e-learning* menampilkan video animasi tentang materi yang siswa butuhkan dan siswa dapat langsung berinteraksi kepada guru dan teman dalam memberikan komentar seputar pertanyaan yang tidak siswa pahami dalam materi teks anekdot. Media pembelajaran *e-learning* ini juga dilengkapi soal ujian *online* untuk menguji kompetensi siswa dan hasilnya langsung dapat siswa ketahui.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan berbasis *e-learning* pada materi teks anekdot, maka judul dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdot Berbasis *E-Learning* Siswa Kelas X SMA Harapan 3 Delitua”**.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa belum memahami kata atau istilah yang terdapat dalam teks anekdot dibuku paket siswa.
2. Siswa mengalami kesulitan menentukan struktur teks adapun struktur dalam teks anekdot adalah abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda.
3. Siswa kesulitan dalam menganalisis kritik pada teks anekdot.
4. Pembelajaran yang dilaksanakan didominasi oleh guru, dan mengakibatkan siswa hanya terpaksa untuk menuruti perintah gurunya, sehingga menyebabkan siswa tidak bebas untuk mengekspresikan dirinya.

5. Proses pembelajaran teks anekdot belum menggunakan media berbasis *E-Learning*.

### 1.3 Batasan Masalah

Ditinjau dari berbagai masalah yang muncul, maka masalah yang diteliti berkaitan dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis *E-Learning*”. Proses ini diteliti secara menyeluruh maka ruang lingkupnya terlalu luas, penulis membatasi hanya pada bagian Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1:

1. Memahami struktur dan kaidah teks anekdot baik melalui lisan maupun tulisan.
2. Menginterpretasi makna teks anekdot baik secara lisan maupun tulisan.
3. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *E-Learning* dan melihat apakah ada peningkatan kemampuan menulis struktur teks anekdot.

### 1.4 Rumusan Masalah

Bedasarkan identifikasi dan pembatasan masalah seperti yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* untuk siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* untuk siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua?
3. Bagaimana kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* dalam memahami teks anekdot siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah dapat disesuaikan tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *e-learning* yang efektif dan digunakan dalam materi pelajaran teks anekdot, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* untuk siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua.
2. Menjelaskan kelayakan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* untuk siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua.
3. Menjelaskan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* dalam memahami teks anekdot siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara teoretis dan praktis oleh pihak-pihak terkait. Secara rinci manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian penelitian yang relevan bagi peneliti yang lain, baik yang merupakan penelitian lanjutan maupun penelitian pengembangan yang sifatnya memperluas untuk dijadikan referensi bagi penelitian yang lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* pada siswa kelas X di SMA Harapan 3 Delitua.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu:

a. Bagi peserta didik

- 1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif kepada peserta didik sehingga belajar bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan kreativitas belajar bahasa Indonesia sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat, sikap, prestasi dan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi pendidik

- 1) Dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas peserta didik.
- 2) Dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang lebih tepat dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi lembaga sekolah

Memberikan motivasi kepada pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan inovatif.